J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah
Vol.4, No.1, Desember 2024

Telaah Hukum Atas Fenomena Judi Online: Perspektif Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Undang-Undang Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Maryam Kamati
Fakultas Hukum, Universitas Negeri Gorontalo
E-mail: maryamkamati102@gmail.com

Article History:
Received: 17 November 2024
Revised: 01 Desember 2024
Accepted: 03 Desember 2024

Keywords: *Hukum, Judi Online, KUHP, UU ITE.*

Abstract: *Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konteks hukum dalam menangani fenomena perjudian online di Indonesia, berdasarkan ketentuan yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pendekatan yang digunakan adalah metode normatif dengan jenis penelitian hukum doktrinal, bertujuan untuk menelaah ketentuan hukum positif di Indonesia yang mengatur sanksi pidana bagi pelaku judi online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap peran dalam aktivitas perjudian online, termasuk pembuat situs judi, pemain, dan pihak yang menyebarluaskan konten perjudian, berpotensi dikenai sanksi pidana. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa dalam penerapan hukum yang berlaku, diperlukan kajian lebih mendalam untuk memahami batasan hukum terkait dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, serta Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (2) UU ITE. Penelitian ini menekankan pentingnya pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengaturan hukum dalam penanganan perjudian online, mengingat tingginya variasi peran dan keterlibatan pelaku dalam aktivitas tersebut.*

PENDAHULUAN

Hukum sebagai sistem norma yang mengatur perilaku manusia dalam masyarakat memegang peranan penting dalam menciptakan ketertiban, keadilan, dan perlindungan bagi individu maupun kelompok. Fungsi utama hukum adalah menjaga stabilitas sosial, mencegah tindakan yang merugikan orang lain, serta mengatur hubungan antara individu, kelompok, dan negara. Selain berfungsi sebagai sarana untuk menegakkan disiplin, hukum juga bertujuan melindungi hak-hak dasar manusia dan meningkatkan kesejahteraan sosial. Penegakan hukum yang ideal harus mencakup keselarasan antara unsur-unsur yang saling berkesinambungan, yaitu perundang-undangan, aparat penegak hukum, dan budaya hukum masyarakat. Oleh karena itu, kesadaran hukum yang mencerminkan budaya hukum tersebut perlu terus ditanamkan agar kepatuhan masyarakat terhadap hukum semakin meningkat. Dalam budaya hukum, tradisi

perilaku masyarakat sehari-hari yang selaras dengan undang-undang atau aturan hukum yang berlaku mencerminkan tujuan hukum yang diterapkan pada semua subjek hukum dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.(Rosana, 2014).

Episentrum persoalan hukum, erat kaitanya dengan perilaku masyarakat yang acap kali tidak mematuhi ketentuan aturan yang berlaku. Hal ini, didasarkan pada fitrahnya bahwa, masyarakat, sebagai kumpulan individu dan kelompok yang hidup bersama, memiliki dinamika sosial yang kompleks. Sehingga dalam interaksi sosial, individu dan kelompok saling mempengaruhi dan membentuk struktur sosial yang ada. Seiring dengan perkembangan zaman, masyarakat juga mengalami transformasi, salah satunya dipengaruhi oleh kemajuan teknologi yang memunculkan tantangan baru, khususnya dalam menghadapi perubahan digital yang semakin pesat. Teknologi digital telah merubah cara hidup, komunikasi, dan interaksi antar individu, membuka peluang baru dalam berbagai bidang, namun juga memunculkan berbagai masalah baru yang perlu dihadapi dengan bijaksana, salah satunya adalah terkait perilaku yang tidak terkontrol dalam dunia maya. Sebagian kajian memotret masalah ini, justru menemukan premis yang berlainan keberadaan teknologi yang semakin modern memicu dampak buruk terhadap efektivitas penegakan hukum terhadap praktik-praktik ilegal, seperti perjudian online.(Budiman et al., 2022; Pradika, 2024).

Kemudahan akses melalui perangkat elektronik dan internet membuat judi online semakin sulit diawasi, yang berdampak luas terhadap ekonomi, sosial, dan moral masyarakat yang mengalami degradasi secara drastis. Bahkan, aktivitas ini justru memicu isolasi sosial dan keretakan hubungan dengan keluarga, teman, dan kolega (Yani-de-Soriano, Javed, & Yousafzai, 2012). Temuan survei yang dilakukan oleh Drone Emprit mengenai prevalensi kasus perjudian online menunjukkan bahwa Indonesia adalah negara dengan jumlah pelaku judi online terbanyak. Angka yang tercatat menunjukkan terdapat 201.122 individu yang aktif dalam perjudian digital. Dengan demikian, jumlah ini menempatkan Indonesia di peringkat pertama, jauh lebih tinggi dibandingkan negara-negara lain, seperti Kamboja (26.279 pemain), Filipina (4.207 pemain), Myanmar (650 pemain), dan Rusia (448 pemain).(Bhwana, 2024).

Menariknya, James Banks dalam tulisanya *"Towards Global Gambling"* menemukan bahwa, judi online yang terjadi di wilayah asia juga terjadi di Eropa dan Amerika. Pemicu paling dominan diakibatkan oleh adanya liberalisasi hukum dan kebijakan perjudian telah menghasilkan keragaman produk dan layanan perjudian yang tersedia secara luas. Selain itu, meningkatnya angka perjudian bermasalah dan patologis, pengangguran, utang, penurunan kesehatan pribadi dan harga diri, disfungsi keluarga, keretakan keluarga, serta kejahatan dan viktimisasi. (Banks, 2017). Tak mengherankan, manakalah sebagian riset justru merespon perihal ini dengan kajian yang berbeda. Diantara banyaknya faktor yang memicu legalnya judi online diakibatkan oleh lingkungan, keinginan, dan keuntungan dengan pola perilaku sosial tertentu yang berkembang di masyarakat. Dalam konteks ini, perilaku sosial masyarakat mengalami perubahan yang signifikan seiring dengan kompleksitas perkembangan zaman. Hal ini tidak lepas dari pengaruh kemajuan teknologi, mekanisasi, industrialisasi, dan urbanisasi yang turut mempengaruhi cara hidup dan interaksi sosial. Kondisi ini membawa perubahan besar pada struktur sosial masyarakat, termasuk dalam hal norma dan perilaku yang berkembang. Di sisi lain, sistem hukum pidana yang berlaku, terutama dalam konteks tindak pidana, berlandaskan pada konsep kesalahan, baik yang dilakukan dengan sengaja maupun akibat kelalaian. Ini mencerminkan bahwa hukum berfungsi untuk mengatur dan memberikan sanksi terhadap perilaku yang dianggap merugikan masyarakat, dengan mempertimbangkan niat dan keadaan saat pelanggaran terjadi (Dzaki, Asma, Suci, Sakhinah, & Hidayat, 2024).

Lain sisi, perjudian daring, terdapat berbagai alasan yang mendasari individu untuk terlibat dalam aktivitas ini. Salah satu motivasi utama adalah keinginan untuk memperoleh kekayaan dengan cepat, di mana banyak orang terjebak dalam anggapan bahwa perjudian bisa menjadi jalan pintas untuk memperbaiki kondisi finansial mereka. Selain itu, masalah finansial seperti terjerat utang seringkali mendorong seseorang untuk mencari solusi instan, dan perjudian daring dianggap sebagai cara untuk mendapatkan uang dengan cepat guna melunasi hutang atau memenuhi kebutuhan mendesak, meskipun ini berisiko besar. Beberapa individu juga terlibat dalam perjudian online karena alasan emosional, seperti mencari hiburan, mengatasi kebosanan, atau menghabiskan waktu tanpa kegiatan lain yang lebih bermanfaat. Rasa ingin tahu tentang cara kerja perjudian daring serta keinginan untuk melupakan masalah hidup juga menjadi faktor pendorong. Bahkan, beberapa orang tanpa berpikir panjang menggunakan perjudian daring sebagai sarana untuk menghabiskan uang mereka, tanpa mempertimbangkan dampak negatif yang bisa timbul, seperti kerugian finansial atau kerusakan hubungan sosial. Semua faktor ini saling berinteraksi, mempengaruhi keputusan individu untuk terlibat dalam perjudian daring, meskipun mereka tidak menyadari konsekuensi jangka panjang yang mungkin terjadi (Subhan, 2024).

Perdebatan mengenai pengaturan pidana terhadap perjudian online di Indonesia melibatkan dua perangkat hukum utama, yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang keduanya memiliki relevansi terhadap masalah ini meskipun cakupan dan penerapannya berbeda. Dalam KUHP, Pasal 303 dan Pasal 303 bis mengatur mengenai perjudian dengan memberikan ancaman pidana kepada siapa saja yang terlibat dalam perjudian. Namun, ketentuan ini tidak secara khusus mencakup perjudian yang dilakukan melalui internet atau platform digital, sehingga menimbulkan kesenjangan dalam penerapan hukum terhadap judi online yang berkembang pesat. Sementara itu, UU ITE No. 11 Tahun 2008 yang diubah menjadi UU No. 19 Tahun 2016, memberikan dasar hukum untuk menangani perjudian daring melalui Pasal 27 ayat (1), yang melarang distribusi informasi elektronik yang mengandung perjudian.

Meskipun demikian, UU ITE tidak mengatur perjudian online sebagai tindak pidana secara eksplisit, dan lebih fokus pada aspek penyalahgunaan teknologi informasi untuk kegiatan ilegal, termasuk penyebaran informasi tentang perjudian. Selain itu, UU ITE seringkali terbatas dalam cakupannya pada transaksi elektronik dan penyebaran konten ilegal, sementara perjudian online melibatkan interaksi yang lebih kompleks dan melibatkan berbagai pihak yang dapat berada di luar yurisdiksi Indonesia. Salah satu tantangan utama dalam penegakan hukum adalah kerjasama antara berbagai instansi, seperti Kepolisian dan Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN), serta penyedia layanan internet, yang perlu diperkuat agar dapat mengatasi perjudian online yang sering kali bersifat lintas negara. Dalam hal ini, meskipun baik KUHP maupun UU ITE memberikan dasar hukum untuk mempidanakan perjudian, kedua regulasi ini perlu diperbarui dan disesuaikan agar lebih efektif menangani tantangan perjudian online yang terus berkembang seiring kemajuan teknologi, termasuk dengan menetapkan peraturan yang lebih spesifik dan komprehensif yang mencakup peran serta penyedia platform digital.

Kajian ini, secara khusus, tidak bertujuan untuk membahas atau mengkritik kelemahan atau kekurangan yang terdapat dalam peraturan mengenai larangan perjudian online, tetapi lebih berfokus pada analisis tentang bagaimana hukum pidana di Indonesia mengatur dan memberikan sanksi terhadap para pelaku judi online. Fokus utama dari kajian ini adalah untuk memahami posisi hukum bagi individu yang terlibat dalam perjudian daring, melihat bagaimana ketentuan hukum positif yang ada di Indonesia mengatur tindak pidana tersebut, serta menilai sejauh mana

implementasi dan penegakan hukum pidana dapat memberikan efek jera kepada pelaku perjudian online. Dengan demikian, kajian ini akan mengeksplorasi bagaimana aturan hukum yang ada di Indonesia mencerminkan upaya untuk menanggulangi fenomena perjudian daring, serta bagaimana hukum tersebut memberikan perlindungan bagi masyarakat dari dampak negatif yang timbul akibat tindakan tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah pendekatan normatif dengan jenis penelitian hukum doktrinal, yang bertujuan untuk menganalisis ketentuan hukum positif di Indonesia terkait pengaturan pidana terhadap perilaku judi online. Penelitian ini mengutamakan kajian terhadap peraturan perundang-undangan yang relevan, terutama Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), serta doktrin-doktrin hukum yang mengatur perjudian daring. Data primer diperoleh dari teks peraturan yang berlaku, sementara data sekunder berupa literatur hukum yang berkaitan dengan topik ini akan digunakan untuk memperkaya analisis. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka dan analisis dokumen, sedangkan analisis data dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan komparatif, untuk mengidentifikasi kesenjangan dalam pengaturan dan penerapan hukum pidana terhadap judi online. Penelitian ini juga membatasi ruang lingkup pada hukum positif Indonesia, dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas mengenai penerapan hukum pidana bagi pelaku judi online dan memberikan rekomendasi untuk perbaikan pengaturan atas fenomena yang dikaji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Potret Judi Online dan Penangananya di Indonesia

Banyak penelitian yang mengangkat skema judi online di Indonesia, dengan berbagai varian yang muncul, namun secara eksplisit digambarkan melalui skema yang ditemukan. Skema judi online ini dapat dipahami sebagai pola yang digunakan untuk menyampaikan informasi, promosi, atau iklan mengenai perjudian melalui platform daring, dengan tujuan menarik perhatian dan mempengaruhi perilaku pengguna agar terlibat dalam aktivitas judi online. Skema ini umumnya terdiri dari beberapa elemen, seperti struktur wacana yang terbagi menjadi pembuka, inti, dan penutup. Bagian pembuka biasanya menawarkan tawaran menarik, inti memberikan informasi lebih lanjut, dan penutup berisi ajakan untuk bertindak. Penggunaan bahasa dalam iklan judi online sering kali menonjolkan huruf kapital, tanda kutip, atau singkatan untuk menarik perhatian audiens. Di samping itu, tindak tutur yang digunakan dalam pesan iklan tersebut meliputi asertif, ekspresif, direktif, dan komisif, yang semuanya bertujuan membentuk narasi persuasif untuk mengajak audiens terlibat lebih jauh dalam perjudian online.(Rizqin Nikmatullah, 2024). Temuan lain menunjukkan hal yang berbeda. Pada penjabaran skema ini, penyedia layanan judi online memanfaatkan media sosial dengan strategi tertentu untuk memaksimalkan penyebaran informasi dan menarik perhatian pengguna. Akun utama berperan sentral dalam mengkoordinasikan informasi dan interaksi di dalam jaringan. Strategi ini mencakup bahasa persuasif, penggunaan hashtag relevan, dan gambar profil yang menarik untuk meningkatkan daya tarik promosi. Tujuan dari pola ini adalah memperluas jangkauan informasi secara efektif dan memancing minat pengguna untuk mendaftar serta bermain melalui teknik pemasaran yang terencana.(Santosa, Fatimah, Kusumaningtyas, & Aesyi, 2023).

Pada parakterknya, variasi skema dalam aktivitas judi online menunjukkan bahwa setiap platform atau permainan memiliki cara unik dalam menarik pemain dan mempengaruhi perilaku

mereka. Hal yang membedakan adalah model permainan, penawaran bonus, tata letak visual, dan struktur pesan yang digunakan untuk mempromosikan permainan, sehingga setiap situs atau aplikasi judi online memiliki daya tariknya sendiri. Pada tahun 2018, jumlah kasus yang ditangani terkait perjudian online tercatat sebanyak 84.494 kasus. Ini menandakan bahwa meskipun perjudian online sudah mulai menjadi perhatian, masalah ini masih relatif kecil dan mungkin hanya terdeteksi pada sejumlah platform terbatas. Angka ini sedikit menurun pada tahun 2019, dengan jumlah kasus 78.309 yang menunjukkan upaya pengawasan yang lebih baik atau mungkin berkurangnya platform perjudian yang dapat terdeteksi. Namun, pada 2020, jumlah kasus kembali meningkat sedikit menjadi 80.316 kasus, yang tetap berada dalam rentang yang stabil. Lonjakan signifikan terjadi pada tahun 2021, dengan jumlah kasus mencapai 204.963, lebih dari dua kali lipat dibandingkan tahun sebelumnya. Lonjakan ini bisa dihubungkan dengan meningkatnya jumlah pengguna platform digital dan kesadaran publik tentang risiko perjudian online yang lebih tinggi. Pada tahun 2022, meskipun jumlah kasus stabil di 206.245, masih terlihat adanya perhatian besar terhadap masalah ini. Penanganan kasus tetap terkendali, tetapi tantangan masih ada.

Namun, yang lebih mencolok terjadi pada 2023, dengan lonjakan drastis yang mencapai 995.379 kasus, hampir lima kali lipat dibandingkan tahun sebelumnya. Lonjakan ini mencerminkan penerapan peraturan yang lebih ketat dan penggunaan teknologi deteksi yang lebih maju, yang memungkinkan pengawasan yang lebih efektif terhadap berbagai platform perjudian online. Angka yang lebih mencolok terjadi pada tahun 2024, dengan jumlah kasus yang tercatat hingga 1.983.480 kasus pada Agustus 2024. Lonjakan tajam ini mencerminkan upaya yang lebih intensif dalam pengawasan dan penegakan hukum terhadap perjudian online, termasuk pemblokiran lebih banyak situs dan aplikasi serta penertiban konten perjudian di media sosial dan platform digital lainnya. Penanganan yang semakin intensif ini menunjukkan bahwa meskipun tantangan terus berkembang, Indonesia semakin berkomitmen untuk menangani masalah perjudian online dengan cara yang lebih canggih dan terorganisir.(Yuliati et al., 2024)

Pun berdasarkan penanganan kasus perjudian online yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) Indonesia melalui media sosial menunjukkan distribusi yang bervariasi antara berbagai platform digital yang digunakan. Berdasarkan data yang tersedia, situs-situs media sosial yang terdeteksi dan ditangani oleh Kominfo mencakup berbagai jenis platform dengan jumlah kasus yang berbeda-beda. Sebagai contoh, platform Situs+IP tercatat sebagai yang paling banyak terdeteksi, dengan 3.010.128 kasus, diikuti oleh Meta dengan 492.846 kasus. Platform berbagi file seperti File Sharing tercatat dengan 101.363 kasus, sedangkan platform video terbesar, Google/YouTube, mencatatkan 20.163 kasus. Di sisi lain, platform sosial media yang lebih populer di Indonesia seperti Twitter dan Telegram tercatat dengan jumlah kasus masing-masing sebesar 11.891 dan 859. Platform berbasis video pendek seperti TikTok dan Snack Video menunjukkan angka yang lebih rendah, dengan 53 dan 26 kasus masing-masing.

Selain itu juga pada AppStore tercatat dengan 12 kasus, dan aplikasi perpesanan seperti Hello-App dan Line masing-masing tercatat dengan 3 dan 1 kasus. Distribusi kasus ini mencerminkan variasi dalam tingkat penggunaan dan pengawasan terhadap berbagai platform digital yang digunakan untuk aktivitas perjudian online. Platform besar seperti Meta dan Google/YouTube mencatatkan jumlah yang lebih signifikan, mungkin karena penetrasi pengguna yang lebih luas dan keberadaan lebih banyak konten perjudian yang terdeteksi. Sementara itu, aplikasi berbasis pesan dan video yang lebih kecil seperti Line dan Hello-App mencatatkan angka yang lebih rendah, yang menunjukkan bahwa perjudian online di platform tersebut mungkin lebih

terbatas atau kurang terdeteksi oleh sistem pengawasan yang ada. Data ini memberikan gambaran penting tentang tantangan yang dihadapi dalam penanganan konten perjudian online di berbagai jenis platform digital, serta pentingnya pengawasan yang lebih ketat dan teknologi deteksi yang lebih canggih untuk mengatasi masalah ini secara efektif. (Yuliati et al., 2024)**.**

Pengaturan Pidana Judi Online dalam ketentuan Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-undang Hukum Pidana dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Penafsiran lebih awal oleh Kartini Kartono bahwa, perjudian "secara garis besar" adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan suatu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian belum pasti hasilnya.(Watulingas & Lembong, 2020). Perjudian dapat diklasifikasikan menjadi dua bentuk utama: perjudian langsung *(konvensional)* dan perjudian online *(non-konvensional).* Perjudian langsung melibatkan aktivitas taruhan yang dilakukan secara tatap muka di tempat khusus, seperti kasino atau arena balap, di mana pemain bertaruh pada permainan seperti poker, blackjack, atau balapan kuda di lokasi fisik yang sama. Sementara itu, perjudian online memanfaatkan media digital seperti situs web atau aplikasi, memungkinkan pemain untuk bertaruh dari mana saja melalui internet. Contoh perjudian online mencakup taruhan olahraga, permainan kasino virtual, dan lotre digital, yang bisa diakses kapan saja tanpa batasan lokasi. Perbedaan mendasar dari kedua bentuk ini terletak pada metode interaksi dan transaksi, di mana perjudian langsung memerlukan kehadiran fisik, sementara perjudian online memungkinkan pengalaman berjudi jarak jauh melalui teknologi.

Keduanya, apabila dilihat berdasarkan unsur-unsurnya jelas memuat unsur pelanggaran hukum positif yang berlaku di Indonesia. Hal ini, selaras dengan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), segala bentuk perjudian, termasuk yang dilakukan melalui platform digital atau internet, dilarang. Aktivitas ini dianggap merusak moral masyarakat dan berpotensi memicu gangguan ketertiban umum. (Mustaqimah & Rahayuningsih, 2023). Sehingga, implikasi hukum yang ditimbulkan dari aktivitas ini berupa sanksi pidana yang telah diatur berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia. Pidana adalah merupakan konsekuensi hukum akibat perbuatan yang melanggar hukum. Ketentuan pidana, sesuatu yang meliputi pelanggaran seperti seperti pembunuhan, pencurian, penipuan, dan perjudian. Tindak pidana umumnya memiliki unsur perbuatan *(actus reus)* dan niat atau kesengajaan *(mens rea),* serta diatur dengan sanksi berupa hukuman penjara, denda, atau tindakan korektif lainnya, sesuai dengan tingkat keparahan pelanggaran yang dilakukan. Pada dasarnya, pidana adalah "penderitaan yang sengaja diberikan kepada orang yang melakukan perbuatan yang memenuhi syarat- syarat tertentu.(Nafi' Mubarok, 2020).

Pemberian sanksi pidana dalam kasus perjudian online tidak dilakukan secara instan atau tanpa pertimbangan yang matang. Hal ini dikarenakan hukum pidana memiliki klasifikasi khusus yang membedakan peran serta tingkat keterlibatan dalam tindak pidana perjudian online. Sanksi yang dijatuhkan akan sangat dipengaruhi oleh peran yang dijalankan oleh setiap pelaku, baik sebagai pembuat konten perjudian, pemain yang aktif berpartisipasi, maupun sebagai pihak yang menyebarluaskan situs judi online tersebut. Oleh karena itu, masing-masing kategori pelaku akan menghadapi konsekuensi hukum yang berbeda, tergantung pada level keterlibatannya dalam praktik perjudian online. Analisis temuan menunjukkan bahwa terdapat pola tertentu dalam alur perjudian online yang dapat digambarkan melalui skema berikut. Analisis temuan menunjukkan,

bahwa dalam skema yang berlangsung pada judi online memuat peran-peran yang memiliki pengaruh satu sama lain. Hal itu, dapat dilihat pada bagan gambar berikut:



Gambar 1. Skema Judi Onlie

Gambar bagan tersebut menunjukkan, penggambaran skema peran yang terlibat dalam perjudian online dan keterkaitan antara peran-peran tersebut. Berikut adalah penjelasan masing-masing peran dan keterkaitannya:

1. Pembuat Situs Judi Online:
   Peran ini mencakup individu atau kelompok yang menciptakan platform untuk kegiatan perjudian online. Mereka bertanggung jawab atas pengembangan situs, pemrograman, dan menyediakan ruang untuk aktivitas judi. Peran ini merupakan pusat dari seluruh operasi, karena tanpa adanya situs, aktivitas perjudian online tidak dapat dilakukan.
2. Agen Promosi:
   Agen promosi berfungsi untuk menarik minat calon pemain atau pengguna baru melalui berbagai bentuk pemasaran, baik melalui media sosial, iklan digital, atau metode lainnya. Mereka bekerja untuk meningkatkan jumlah pemain dan menjaga eksistensi situs judi online. Agen promosi berhubungan erat dengan pembuat situs, karena mereka mempromosikan platform yang telah disediakan.
3. Penyebar Konten:
   Peran ini bertugas menyebarluaskan informasi terkait judi online, baik berupa link menuju situs judi, konten terkait judi, ataupun tutorial tentang cara bermain. Penyebar konten mendukung upaya promosi dan membantu memperluas jangkauan situs kepada khalayak luas. Keterkaitannya dengan agen promosi adalah mereka bekerja bersama untuk memperluas cakupan informasi tentang perjudian online.
4. Pelaku (Pemain):
   Pelaku atau pemain adalah orang-orang yang menggunakan situs judi online untuk berpartisipasi dalam aktivitas perjudian. Mereka adalah sasaran utama dari situs, agen promosi, dan penyebar konten, karena mereka yang akan mendatangkan pendapatan melalui taruhan dan permainan yang mereka ikuti.
   Secara keseluruhan, keterkaitan ini membentuk siklus yang mendukung operasi perjudian

online. Pembuat situs menyediakan platform, agen promosi dan penyebar konten meningkatkan visibilitas dan menarik pemain, sementara pemain adalah pengguna akhir yang berpartisipasi dalam perjudian, menggerakkan siklus tersebut terus berlanjut. Sekiranya, peran-peran yang termuat dalam skema tersebut, dipandang memiliki unsur pelanggaran hukum. Hal itu, selaras dengan Trisnawati, Prakoso, dan Prihatin (2015), tindak pidana perjudian atau turut serta dalam perjudian awalnya diatur dalam Pasal 542 KUHP. Namun, berdasarkan ketentuan dalam Pasal 2 ayat (4) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, sebutan tersebut kemudian diubah dan diatur dalam Pasal 303 bis KUHP.(Kudadiri, Najemi, & Erwin, 2023).

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) mengatur pertanggungjawaban pidana terkait perjudian melalui Pasal 303 dan Pasal 303 bis. Ketentuan ini telah mengalami perubahan yang signifikan melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Pasal 303 KUHP memberikan ancaman pidana berupa hukuman penjara maksimal sepuluh tahun atau denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah untuk pelaku yang secara sengaja menyelenggarakan atau memberi kesempatan untuk berjudi. Selain itu, Pasal 303 bis KUHP mengatur hukuman untuk pelaku tindak pidana perjudian, dengan ancaman pidana penjara selama empat tahun atau denda sebesar sepuluh juta rupiah pada ayat (1), dan pidana penjara selama enam tahun atau denda maksimal lima belas juta rupiah pada ayat (2) bagi pelaku yang mengulangi tindak pidana tersebut dalam waktu kurang dari dua tahun. Peraturan ini menunjukkan bahwa perjudian, baik yang diselenggarakan maupun yang dilakukan secara partisipatif, merupakan aktivitas yang dilarang oleh hukum, dan dapat dikenakan sanksi pidana sesuai dengan ketentuan yang berlaku. (Kudadiri et al., 2023). Untuk menyederhanakan pengaturan hukum dan implikasi hukum pidana yang dapat dikenakan, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Ketentuan Peraturan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

Peraturan	Pasal	Tindak Pidana	Sanksi
Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)	Pasal 303	Perjudian (penyelenggaraan atau ikut serta dalam perjudian)	Pidana Penjara paling lama 10 tahun atau Pidana Denda paling banyak Rp25.000.000 (Pasal 303 KUHP)
Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)	Pasal 303 bis	Perjudian dengan melibatkan media elektronik atau sistem yang terkomputerisasi	Pidana Penjara paling lama 6 tahun atau Pidana Denda paling banyak Rp1.000.000.000 (Pasal 303 bis KUHP)
Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)	Pasal 27 ayat (2)	Penyebaran informasi elektronik yang berisi perjudian	Pidana Penjara paling lama 6 tahun atau Pidana Denda paling banyak Rp1.000.000.000 (Pasal 27 ayat (2) UU ITE)
Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)	Pasal 45 ayat (2)	Pelanggaran terkait penyebaran konten perjudian melalui internet	Pidana Penjara paling lama 6 tahun atau Pidana Denda paling banyak Rp1.000.000.000 (Pasal 45 ayat (2) UU ITE)

Tabel di atas menguraikan ketentuan hukum terkait tindak pidana perjudian yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Berdasarkan tabel, terdapat berbagai pasal yang mengatur tentang perjudian, baik secara langsung maupun yang melibatkan teknologi informasi. Pasal 303 KUHP mengatur tentang penyelenggaraan atau partisipasi dalam perjudian dengan ancaman pidana penjara paling lama 10 tahun atau denda paling banyak Rp25.000.000.

Sedangkan, Pasal 303 bis KUHP mengatur perjudian yang melibatkan media elektronik atau sistem terkomputerisasi dengan ancaman pidana penjara paling lama 6 tahun atau denda paling banyak Rp1.000.000.000. Pasal 27 ayat (2) UU ITE dan Pasal 45 ayat (2) UU ITE menyangkut penyebaran informasi elektronik yang mengandung perjudian dan pelanggaran terkait konten perjudian melalui internet, dengan sanksi yang serupa, yaitu pidana penjara paling lama 6 tahun atau denda maksimal Rp1.000.000.000. Simpulan dari tabel ini adalah bahwa hukum Indonesia memberikan sanksi yang cukup tegas terhadap segala bentuk tindak pidana perjudian, baik yang dilakukan secara langsung maupun yang melibatkan penggunaan teknologi informasi, dengan ancaman hukuman penjara dan denda yang signifikan.

Korelasi aturan tersebut, memposisikan bahwa Dalam skema perjudian online, terdapat beberapa unsur yang dapat dikenakan sanksi pidana berdasarkan peran masing-masing. Pertama, pembuat situs judi online, yaitu individu atau kelompok yang menciptakan dan mengelola platform perjudian, dapat dijerat hukum karena memfasilitasi aktivitas perjudian. Berdasarkan Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis KUHP, tindakan mereka yang menyediakan sarana perjudian, apalagi melalui media elektronik, memenuhi unsur pelanggaran yang dapat dikenai hukuman pidana. Selanjutnya, agen promosi yang bertugas menarik calon pemain baru juga termasuk unsur yang dapat dikenakan sanksi. Peran mereka dalam menyebarkan informasi untuk menarik pemain, baik melalui media sosial maupun iklan digital, dianggap mempromosikan atau mengajak publik untuk terlibat dalam perjudian, yang merupakan tindak pidana. Penyebar konten juga berpotensi dikenai hukuman pidana, karena mereka mendistribusikan informasi terkait situs judi, seperti tautan ke platform judi atau konten yang mengajak untuk bermain, yang bisa dianggap sebagai bagian dari upaya promosi dan penyebaran aktivitas perjudian ilegal. Terakhir, pemain atau pelaku judi sendiri juga dapat dipidana karena berpartisipasi dalam perjudian. Dengan demikian, keseluruhan skema ini melibatkan berbagai peran yang masing-masing memiliki unsur pidana sesuai dengan hukum yang berlaku di Indonesia.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa fenomena judi online di Indonesia melibatkan berbagai aktor dan peran yang memiliki dampak hukum berbeda sesuai dengan tingkat keterlibatan mereka. Berdasarkan analisis hukum yang dilakukan, baik Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) maupun Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) secara tegas memberikan landasan hukum untuk menindak praktik perjudian online. KUHP, khususnya Pasal 303 dan 303 bis, mengatur sanksi pidana bagi penyelenggaraan dan partisipasi dalam perjudian, termasuk perjudian yang melibatkan media elektronik. UU ITE juga memperkuat sanksi bagi penyebaran konten perjudian secara online, dengan ancaman pidana hingga enam tahun penjara dan denda signifikan. Penelitian ini menyoroti bahwa setiap aktor dalam skema perjudian online—pembuat situs, agen promosi, penyebar konten, dan pemain—dapat dikenai sanksi pidana yang berbeda sesuai dengan perannya dalam memfasilitasi atau berpartisipasi dalam perjudian. Dengan demikian, penerapan hukum di Indonesia terhadap perjudian online sudah cukup komprehensif, tetapi masih diperlukan penegakan yang konsisten dan pengawasan yang ketat untuk membatasi dan menekan perkembangan praktik perjudian yang melibatkan teknologi informasi di era digital ini.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Fakultas Hukum Universitas Negeri Gorontalo atas dukungan dan fasilitas yang diberikan selama proses penelitian ini. Ucapan terima kasih yang tulus juga disampaikan kepada keluarga dan teman-teman yang

senantiasa memberikan dukungan moral dan motivasi sepanjang perjalanan penelitian ini. Terima kasih kepada rekan-rekan yang telah memberikan masukan dan bantuan teknis, serta pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu namun telah turut membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan berkontribusi pada pengembangan ilmu hukum, khususnya terkait fenomena judi online. Kritik dan saran sangat diharapkan demi perbaikan dan kesempurnaan di masa mendatang. Penulis juga menyampaikan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kekuatan dan kelancaran yang diberikan selama proses penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

Banks, J. (2017). Towards Global Gambling. *Gambling, Crime and Society*, 1–30. https://doi.org/10.1057/978-1-137-57994-2_1

Bhwana, P. G. (2024). Top 5 Countries with Most Online Gambling Players in the World, Indonesia Ranked First. *Tempo*, pp. 1–11. Retrieved from https://en.tempo.co/read/1864249/top-5-countries-with-most-online-gambling-players-in-the-world-indonesia-ranked-first

Budiman, R., Romadini, N. A., Herwandi Aziz, M. A., & Pratama, A. G. (2022). The Impact of Online Gambling Among Indonesian Teens and Technology. *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, *3*(2), 162–167. https://doi.org/10.34306/itsdi.v3i2.559

Dzaki, H., Asma, M., Suci, R. W., Sakhinah, U., & Hidayat, F. (2024). Causes of Online Gambling Entangling Gen Z. *Solo International Collaboration and Publication of Social Sciences and Humanities*, *2*(3), 3–12.

Kudadiri, E., Najemi, A., & Erwin, E. (2023). Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online. *PAMPAS: Journal of Criminal Law*, *4*(1), 1–15. https://doi.org/10.22437/pampas.v4i1.24607

Mustaqimah, L., & Rahayuningsih, T. (2023). Gambling in the Perspective of Criminal Law Policy. *Media Iuris*, *6*(1), 115–126. https://doi.org/10.20473/mi.v6i1.32975

Nafi' Mubarok. (2020). *buku Ajar Hukum Pidana*. Jawa Timur: Kanzun Books.

Rizqin Nikmatullah, M. (2024). Wacana Pesan Singkat Iklan Judi Online. *Mabasan*, *18*(1), 187–206. https://doi.org/10.62107/mab.v18i1.882

Rosana, E. (2014). KEPATUHAN HUKUM SEBAGAI WUJUD KESADARAN HUKUM MASYARAKAT. *Jurnal TAPIS*, *10*(1).

Santosa, B. D., Fatimah, N., Kusumaningtyas, N. I., & Aesyi, U. S. (2023). Analisa Jaringan dan Pola Penyedia Layanan Judi Online di Twitter menggunakan Social Network Analysis. *Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi*, *15*(2), 169. https://doi.org/10.28989/angkasa.v15i2.1778

Subhan, A. R. (2024). Identifying Factors And Criminal Law Enforcement on Online Gambling: An Empirical Study. *Contemporary Issues in Criminal Law*, *1*(1), 1–5. https://doi.org/10.20885/CICL.vol1.iss1.art1

Watulingas, R. R., & Lembong, R. R. (2020). PENERTIBAN PERJUDIAN MENURUT PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN PIDANA INDONESIA (Analisis Pasal 303 KUHPidana Jo UU No 7 Tahun 1974). *Lex Crimen*, *9*(3), 72–81. Retrieved from http://eprints.untirta.ac.id/263/

Yani-de-Soriano, M., Javed, U., & Yousafzai, S. (2012). Can an Industry Be Socially Responsible If Its Products Harm Consumers? The Case of Online Gambling. *Journal of*

Business Ethics, *110*(4), 481–497. https://doi.org/10.1007/s10551-012-1495-z

Yuliati, R., Negara, R. A., Pangat, M. S. A., Masitoh, H. D., Dewinta, N. P. M., Islami, A. S., … Ardani, R. (2024). *Judi itu Candu Panduan Anti Judi Online*. Kementerian Komunikasi dan Informatika Tim Promosi, Publikasi dan Pengembangan Konten Literasi Digital.